

**PERANAN *MOTION GRAPHICS ARTIST* DALAM
NEXTFRAME DIGITAL STUDIO**



LAPORAN MAGANG

NASHITA PUTRI RIKAMSANI

00000059371

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PERANAN *MOTION GRAPHICS ARTIST* DALAM
NEXTFRAME DIGITAL STUDIO**



LAPORAN MAGANG

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

NASHITA PUTRI RIKAMSANI

00000059371

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nashita Putri Rikamsani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059371

Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERANAN *MOTION GRAPHICS ARTIST* DALAM NEXTFRAME DIGITAL STUDIO

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juni 2025.



(Nashita Putri Rikamsani)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERANAN *MOTION GRAPHICS ARTIST* DALAM NEXTFRAME DIGITAL STUDIO

Oleh

Nama Lengkap : Nashita Putri Rikamsani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059371

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 15.30 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Andrew Willis, B.A., M.M.

NIK: 039159

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.

NIDN: 0301027504

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

NIK: 025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nashita Putri Rikamsani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000059371
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANAN MOTION GRAPHICS ARTIST
DALAM NEXTFRAME DIGITAL STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance* *).
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Juni 2025.

Yang menyatakan,



(Nashita Putri Rikamsani)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “PERANAN *MOTION GRAPHICS ARTIST* DALAM NEXTFRAME DIGITAL STUDIO” yang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Andrew Willis, B.A., M.M., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Shandy Pranoto, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan Nextframe Digital Studio
7. Keluarga dan teman-teman terdekat yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Juni 2025.



(Nashita Putri Rikamsani)

PERANAN *MOTION GRAPHICS ARTIST* DALAM NEXTFRAME DIGITAL STUDIO

(Nashita Putri Rikamsani)

ABSTRAK

Industri animasi di Indonesia telah berkembang pesat berdasarkan tiga aspek; minat masyarakat, perkembangan teknologi, dan dukungan pemerintah. Aspek tersebut mendorong studio animasi Indonesia untuk meningkatkan kualitas produksi sehingga penulis tertarik untuk melakukan praktik kerja magang dengan tujuan untuk mencari ilmu pengetahuan secara langsung. Penulis berkesempatan untuk melakukan praktik kerja magang di Nextframe Digital Studio sebagai *motion graphics artist*. Nextframe Digital Studio merupakan sebuah studio VFX (*visual effects*) yang didirikan pada tahun 2016 yang bergerak di bidang visual, terutama animasi. Selama proses magang, penulis mengerjakan proyek-proyek yang mencakup 2D seperti animasi, desain grafis, dan *motion graphics*. Pengalaman magang ini mengajari penulis mengenai industri kreatif, terutama pada penggunaan *software* seperti Adobe After Effects.

Kata kunci: animasi, magang, *motion graphics*, Nextframe Digital Studio



THE ROLE OF MOTION GRAPHICS ARTIST IN NEXTFRAME DIGITAL STUDIO

(Nashita Putri Rikamsani)

ABSTRACT

The animation industry in Indonesia has grown rapidly based on three aspects; public interest, technological developments, and government support. These aspects encourage Indonesian animation studios to improve production quality so that the author is interested in doing an internship with the aim of seeking knowledge directly. The author had the opportunity to do an internship at Nextframe Digital Studio as a motion graphics artist. Nextframe Digital Studio is a VFX (visual effects) studio founded in 2016 that operates in the visual field, especially animation. During the internship process, the author worked on projects that included 2D such as animation, graphic design, and motion graphics. This internship experience taught the author about the creative industry, especially in the use of software such as Adobe After Effects.

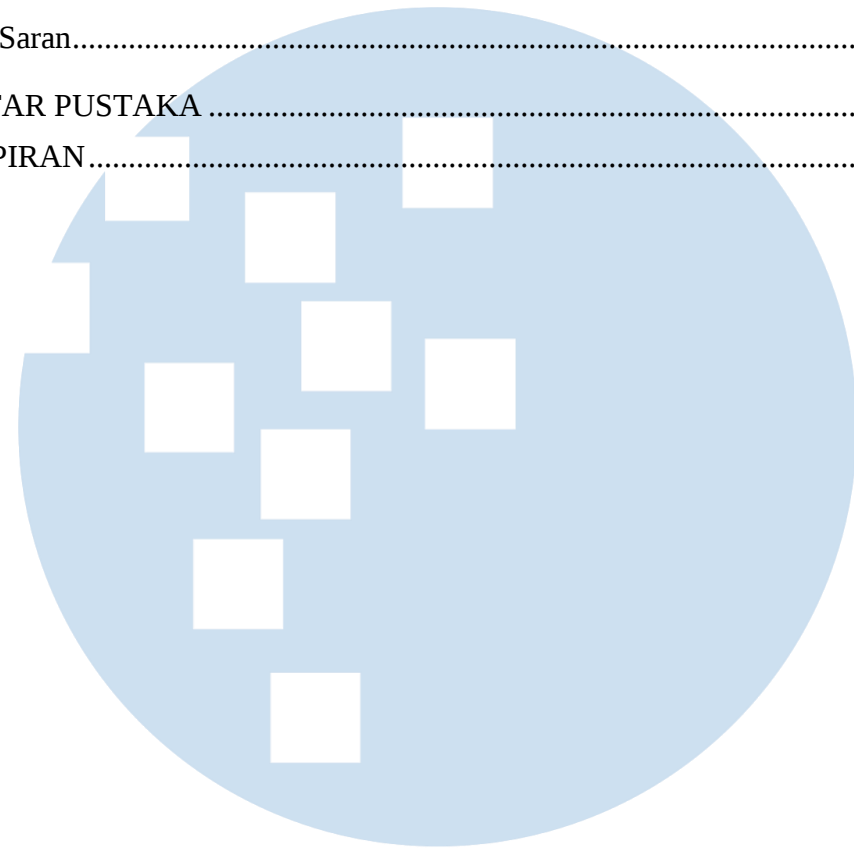
Keywords: animation, internship, motion graphics, Nextframe Digital Studio



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.1.1 Visi Misi Perusahaan.....	4
2.1.2 SWOT Organisasi Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	7
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	7
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	7
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	8
3.2.2 Uraian Kerja Magang	8
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	17
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	18
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	19

4.1 Simpulan	19
4.2 Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN.....	22

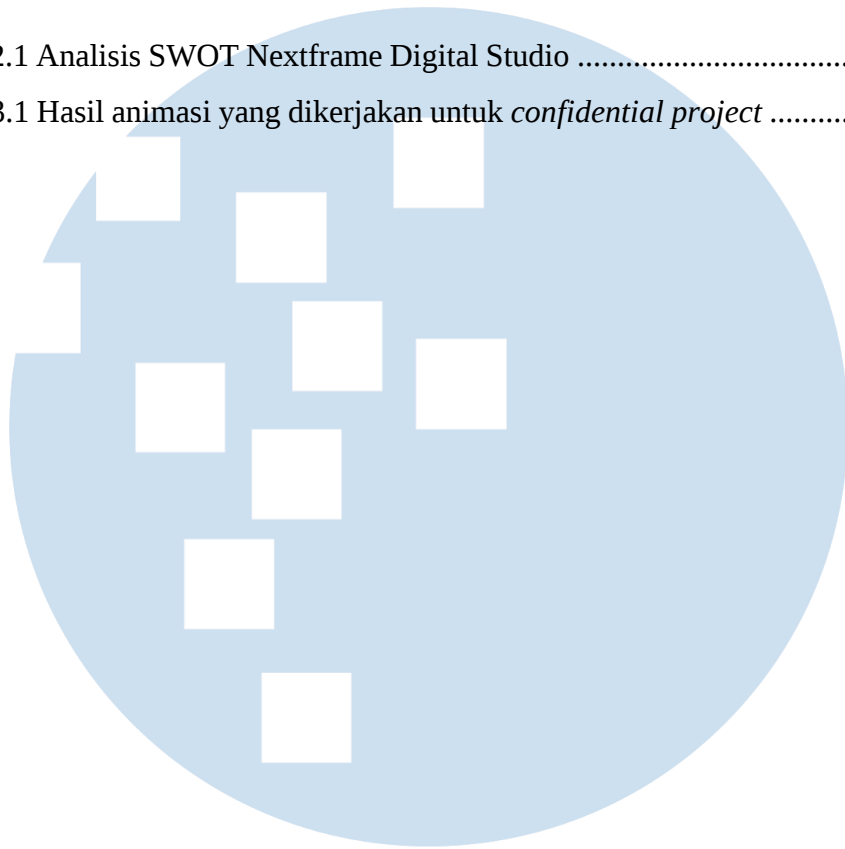


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT Nextframe Digital Studio	5
Tabel 3.1 Hasil animasi yang dikerjakan untuk <i>confidential project</i>	10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Nextframe Digital Studio	4
Gambar 2.2 Bagan struktur organisasi perusahaan Nextframe Digital Studio	6
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Perusahaan Nextframe Digital Studio	7
Gambar 3.2 Penanda pembagian tiap scene dari <i>storyboard</i>	9
Gambar 3.3 Salah satu hasil scene setelah diberikan efek <i>handdrawn</i>	12
Gambar 3.4 Beberapa hasil desain grafis untuk <i>lower third</i>	13
Gambar 3.5 Hasil shot dengan garis <i>border</i> pada hasil <i>rotoscoping</i>	13
Gambar 3.6 Hasil shot dengan garis pengukuran	14
Gambar 3.7 Hasil shot dengan grafis <i>lower third</i>	15
Gambar 3.8 Hasil shot dengan garis pengukuran	15
Gambar 3.9 <i>Keyframe</i> kasar pada tahap <i>sketch (Before)</i>	16
Gambar 3.10 Hasil akhir atau <i>final output (After)</i>	16
Gambar 3.11 Hasil akhir <i>VFX breakdown</i> untuk salah satu <i>scene</i>	17



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Turnitin Overall and AI Similarity	22
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	24
Lampiran C. Consent Form Nara Sumber Magang	25
Lampiran D. MBKM 01 Cover Letter Internship Track 1	26
Lampiran E. MBKM 02 Kartu MBKM Kewirausahaan	27
Lampiran F. MBKM 03 Daily Task	28
Lampiran G. MBKM 04 Verification Form of Internship Report	37
Lampiran H. Dokumentasi Magang	38

